Mausritter

Ролевая игра Меча и Усов

Исаак Уильямс



Losing Games

Снаряжение и цены

Все цены обозначены в пипсах, обычной валюте королевства мышей.

Мышиные инструменты

Доступны в большинстве мышиных поселений. Мышиный размер

Спальный мешок	10п
Меха	10п
Книга, чистая	300п
Книга для чтения	600п
Бутыль	1п
Черпак	5п
Чеснок, сумка	10п
Мелок	1п
Долото	5п
Кастрюля	10п
Монтировка	10п
Дрель	10п
Клей	5п
Смазка	5п
Молоток	10п
Рог	10п
Песочный часы	300п
Отмычки	100п
Напильник из металла	5п
Зеркало	200п
Музыкальный инструмент	200п
Сеть	10п
Навесной замок и ключ, маленький	20п
Духи	50п
Кирка	10п
Набор игральный костей	5п
Лопата	10п
Палатка	80п
Бурдюк	5п
Свисток	5п
Деревянный шест 6 дюймов	1п
Деревянные колья	1п

Людские инструменты

Доступны в мышиных поселениях вблизи людских популяций

Рыболовный крючок	20п
Палочка с благовониями	20п
Линза	200п
Цепочка ожерелья	40п
Игла	20п
Спички, пачка	80п
Навесной замок и ключ, большой	100п
Моток бечевки	40п
Мыло, маленький блок	10п
Нить, катушка	20п
Мышеловка	100п
Яд	100п

Оружие и Броня

Самодельное (прутик, камень и т.д.)	1п
Легкое (кинжал, игла и т.д.)	10п
Среднее (меч, топор и т.д.)	20п
Увесистое (копье, глефа, и т.д.)	40п
Легкое дальнее (праща, ручной арбалет, и т.д.)	10п
Увесистое дальнее (лук, арбалет и т.д.)	40п
Колчан стрел	5п
Мешочек камней	1п
Легкая броня	150п
Тяжелая броня	500п
Посеребренное оружие (всегда отмечайте расход после боя)	x10п
Починка за каждую точку	10%

Источники света

Факела	10р
Фонарь	50п
Масло для фонаря	10п
Электрофонарь (6 зарядов)	200п
Батареи для электрофонаря	50п

Одежда

Бедная	10п
Обычная	50п
Дворянская	1000п
Зимний плащ	150п
Дождевик	100п

Жилье и Пропитание

Двухярусная кровать (на одну ночь)	1п
Своя комната (на одну ночь)	5п
Горячая ванна	2п
Путевой паек	5п
Обед	2п
Большой обед	50п
Ночная прогулка по городу	100п

Аренда транспорта

Цены за каждую мышь, каждый бросок.

Кроличья повозка	5п
Речной плот	10п
Полет на голубе	200п

Наемная помощь

Цены на каждый день, без учета еды, припасов, укрытия и т.д.

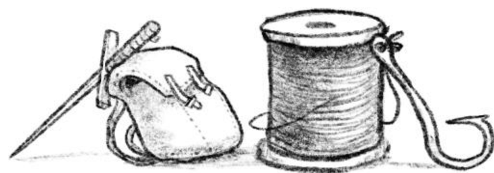
Факельщик	1п
Рабочий	2п
Тоннелекопатель	5п
Оружейник/Кузнец	8п
Местный путеводитель	10п
Оруженосец	10п
Ученый	20п
Рыцарь	25п
Переводчик	30п

Mausritter

Маусриттер - это ролевая игра. Вы и от 2 до 5 ваших друзей играете в общем воображаемым мире. Правила помогают поддерживать вашу историю постоянной, интересной и трудной.

Вы играете за бравого мыша-путешественника, изучаете **огромный** и **обширный** мир, чтобы найти **сокровище** и вернуть его в безопасные **поселения мышей**.

Эта книга содержит полные правила для игроков и ГМ'ов. Однако, предполагается, что вы знакомы с ролевыми играми и обладаете базовыми знаниями того, как с таковыми взаимодействовать.



Спасибо тестировщикам этой игры: Adelaide, Alby,Nathanael, Richard, Sam, и the Train Dogs.

Список игр или блогов, из которых я черпал вдохновение или нагло воровал, чтобы создать «Маусриттер»

- **Mice & Mystics** and **Mouse Guard** - милые мышиные похождения
- **Into the Odd** - большинство ключевых правил
- **Goblin Punch** - магию и 3Х расходы
- **Knave** – персонажи, определяемые инвентарем
- **Mothership** - плотно-заполненная структура
- **Moonhop** – просто создание своей игры
- **Last Gasp Grimoire** – инвентари искусства и ремесла
  Coins and Scrolls, - мое повторное погружение в D&D старой школы

Текст и иллюстрации - Исаак Уильямс

Перевод на русский – Aven Felon

Авторское право 2019 Losing Games



Ресурсы

Чтобы скачать персонажа, предмет, лист состояния и прочие ресурсы, заходите на **losing.games/mausritter**

Создать мышь 1
Предыстории 2
Инвентарь 3
Условия 3.1
Расходование 3.2
Перегруз 3.3
Оружие 4.1
Броня 4.2
Основные предметы 4.3
Как играть 5
Отыгрыш роли 5.1
Лучшая практика 5.2
Сохранения 5.3
Сражение 5.4
Отдых и лечение 6.1
Время 6.2
Путешествие по суше 6.3
Развитие 6.4
Магия 7
Заклинания 7.1
Наложение заклинания 7.2
Перезарядка заклинания 7.3
Провал заклинания 7.4
Список заклинаний 8
Помощь в наборе команды 9
Наемники 9.1
Боевые отряды 10.1
Постройки 10.2
Для Гейм Мастеров 11
Лучшая практика 11.1
Просите сохраниться 11.2
Броски удачи 11.3
Правила 11.4
Галопом по миру 12
Исследование 12.1
Путешествия по суше 12.2
Встречи 12.3
Существа 13
Язык 13.1
Список существ 13.2
Инструменты Гексов 15
Содержание Гексов 16
Поселения мышей 17
Места приключений 18
Заготовки приключений 19

1. Создать мышь

Мир очень большой и очень опасный для маленькой мыши-путешественника. Вам нужно быть очень смелым и не терять голову.

1.1 Параметры

У вашей мыши три параметра. Они показывают сильные и слабые стороны.

- **Сила:** физическая сила и стойкость
- **Ловкость:** скорость и проворство.
- **Воля:** сила воли и харизма.

Для каждого параметра бросьте, по очереди, **3d6**.
Возьмите два лучших результата, получится число от 2 до 12.

Затем вы можете поменять местами два любых параметра.

1.2 Здоровье, пипсы и происхождение

Бросьте 1d6, чтобы определить здоровье. Это урон, который ваша мышь может выдержать, пока не получит серьезный вред.

Бросьте 1d6, чтобы определить начальные пипсы. Это базовая валюта мышиного королевства.
Сопоставьте значения вашего здоровья и пипсов в таблице Происхождений. Так вы получите историю вашей мыши до начала путешествия.

1.3 Начальные предметы

Ваша мышь начинает с:

- Факелами
- **Пайками**
- Двумя предметами из **происхождения**
- **Оружием** на ваш выбор (см. пункт 4.1)

Если самый высокий параметр вашей мыши 9 или ниже, снова сделайте бросок на таблице происхождений и возьмите предмет А или Б. Если ваш самый высокий параметр 7 или ниже, возьмите оба.

1.4 Детали

Сделайте бросок или просто выберите **знак рождения, шерсть и физическое развитие**. Выберите имя, подходящее смелой мыши.



Установите генератор мыши
losing.games/mausritter/mouse

Знак рождения

d6	Знак	Характер
1	**Звезда**	Смелый/ Безрассудный
2	**Колесо**	Усердный/ Неизобретательный
3	**Желудь**	Любознательный / Упрямый
4	**Гроза**	Щедрый/ Гневливый
5	**Луна**	Мудрый/ Загадочный
6	**Матерь**	Воспитанный / Беспокойный

Шерсть

d6	Цвет	d6	Узор
1	Шоколадный	1	Монотонный
2	Черный	2	Тигровый
3	Белый	3	Пятнистый
4	Коричневый	4	Полосатый
5	Серый	5	Мраморный
6	Синий	6	В крапинку

Физическое развитие

d66	Детали		
11	Тело в шрамах	41	Ухоженный мех
12	Тучное тело	42	Дреды
13	Тощее тело	43	Крашеный мех
14	Высокое и изящное тело	44	Сбритый мех
15	Маленькое тело	45	Пушистый мех
16	Крупное тело	46	Шелковистый мех
21	Боевая раскраска	51	Ночно-черные глаза
22	Чужеземная одежда	52	Повязка на глаз
23	Элегантная одежда	53	Кроваво-красные глаза
24	Заплатанная одежда	54	Мудрый взгляд
25	Модная одежда	55	Зоркие глаза
26	Немытая одежда	56	Светящиеся глаза
31	Отсутствующее ухо	61	Обрезанный хвост
32	Мешковатое лицо	62	Кнутовидный хвост
33	Прекрасное лицо	63	Хвост с хохолком
34	Округлое лицо	64	Щетинистый хвост
35	Утонченное лицо	65	Цепкий хвост
36	Продолговатое лицо	66	Завитой хвост

2. Предыстории

Здоровье	Пипсы	Происхождение	Предмет А	Предмет Б
1	1	**Испытуемый**	Заклинание: Магический снаряд	Свинцовая шкура (Тяжелая броня)
1	2	**Кухонный охотник**	Щит и Колет (Легкая броня)	Кастрюли
1	3	**Обитатель клетки**	Заклинание: Ясность	Бутыль молока
1	4	**Пограничная ведьма**	Заклинание: Лечение	Палочка благовоний
1	5	**Кожевник**	Щит и Колет (Легкая броня)	Ножницы
1	6	**Уличный бандит**	Кинжал Легкое, [d6]	Фляга с кофе
2	1	**Жрец-мендикант**	Заклинание: Восстановление	Святой символ
2	2	**Жукопас**	Наемник: Верный жук	Шест, 6 дюймов
2	3	**Пивовар**	Наемник: Пьяный факелоносец	Маленькая бочка эля
2	4	**Мышь-рыбак**	Сеть	Игла (Легкое, d6)
2	5	**Кузнец**	Молоток (Среднее, d6/d8)	Металлический напильник
2	6	**Рабочий-проволочник**	Катушка проволоки	Электрический фонарь
3	1	**Дровосек**	Топор (Среднее, d6/d8)	Моток бечевки
3	2	**Культист летучей мыши**	Заклинание: Тьма	Мешок с зубами летучей мыши
3	3	**Добытчик олова**	Кирка (Среднее, d6/d8)	Фонарь
3	4	**Сборщик мусора**	Крюк для мусора (Увесистое, d10)	Зеркало
3	5	**Стеноход**	Рыболовный крюк	Катушка нити
3	6	**Торговец**	Наемник: вьючная крыса	20 пипсов в долг от благородной мыши
4	1	**Член бригады парома**	Молоток (Среднее, d6/d8)	Деревянные колья
4	2	**Подмастерье червя**	Шест, 6 дюймов	Мыло
4	3	**Воробиный всадник**	Рыболовный крюк	Защитные очки
4	4	**Проводник по канализации**	Металлический напильник	Катушки нити
4	5	**Охранник в тюрьме**	Цепь, 6 дюймов	Копье (Увесистое, d10)
4	6	**Фермер-грибник**	Сухой гриб (Паёк)	Маска от спор
5	1	**Строитель плотин**	Лопата	Деревянные колья
5	2	**Картограф**	Перо и чернила	Компасс
5	3	**Ловец воров**	Кусок сыра	Клей
5	4	**Бродяга**	Палатка	Карта сокровищ, сомнительная
5	5	**Зерновой фермер**	Копье (Увесистое, d10)	Свисток
5	6	**Посыльный**	Спальник	Документы, запечатаны
6	1	**Трубадур**	Музыкальный инструмент	Набор для маскировки
6	2	**Азартный игрок**	Набор игральных костей	Зеркало
6	3	**Сборщик березового сока**	Ведерко	Деревянные колья
6	4	**Пчеловод**	Баночка меда	Сетка
6	5	**Библиотекарь**	Обрывок непонятной книги	Перо и чернила
6	6	**Нищая благородная мышь**	Фетровая шляпа	Духи

3. Инвентарь

Слоты инвентаря

Ваша мышь носит предметы в слотах инвентаря. Большинство предметов занимает один слот инвентаря. Некоторые большие предметы, как двуручное оружие и доспехи занимают два слота.

Главная лапа | Тело | Факела 1 | 2 | 3

Легкая броня — Тело — 1 защ | Пайки 4 | Кинжал 5 d6 Легкое | Перегруз 6 Исчезает: Долгий отдых

Слоты лап

Предметы в этих слотах находятся в лапах.

Слоты тела

Изношенные предметы можно поменять в свободном действии.

Слоты сумки

Предметы в этих слотах требуют времени для извлечения, если вы находитесь под давлением. Во время боя мышь должна использовать действие (вместо атаки), чтобы найти предмет в своей сумке.

3.1 Состояния

Состояния - это негативные эффекты на вашей мыши.

Состояния должны располагаться в слоте инвентаря. Также некоторые обладают дополнительные эффектами.

Состояния могут быть сняты с мыши только при столкновении с очищающим их состоянием. Обычно быстрый, долгий или полный отдых.

Голод — Исчезает После еды

Рана — Слабость при спасбросках на Силу и Лов — Исчезает После полного отдыха

3.2 Расходование

Большинство предметов имеют три точки расходования. Когда все три точки отмечены на предмете, он истощается или уничтожается. Точки могут быть очищены с оружия/брони за 10% от их изначальной стоимости для одной точки.

- **Оружие/броня/аммуниция:** после боя, бросьте d6 на каждый использованный в бою предмет. Если получили 4-6, отметьте расходование.
- **Факела/фонари:** отмечайте расходование каждые 6 ходов.
- **Пайки:** отметьте расходование после еды.
- **Прочие вещи:** Если использовано так, что могло сломаться или кончиться, то ГМ может попросить отметить расходование

3.3 Перегруз

Если ваша мышь несет больше предметов или состояний, чем доступно слотов, они перегружаются.

При перегрузе ваша мышь не может бегать и все спасброски будут с помехой

Банк

В поселении мышей, пипсы и предметы можно хранить в банке или камере хранения.

Ваша мышь платит комиссию в 1% стоимости при возвращении предметов или пипсов.

4.1 Оружие

Самодельное

d6 Урон

Главная лапа / Обе лапы

Всегда отмечайте расход после боя.



Легкое

d6 Урон

Главная лапа / Вторая лапа

Если берете два оружия, бросьте кости дважды и возьмите лучший результат.

Цена: 10п



Легкое дальнее

d6 Урон

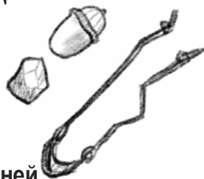
Главная лапа

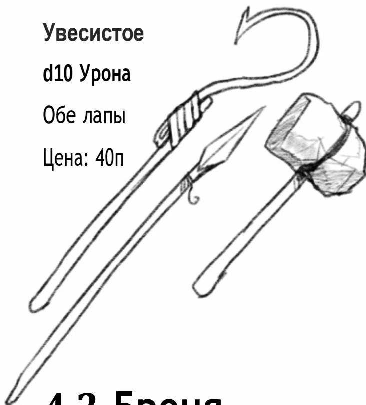
Цена: 10п

Мешок камней

Слот тела

Цена: 1п





Увесистое

d10 Урона

Обе лапы

Цена: 40п

Среднее

d6 / d8 Урон

Главная лапа/Обе лапы

Наносит 6 урона в одной лапе, 8 в обеих.

Цена: 20п



Увесистое дальнее

d8 Урон

Обе лапы

Цена: 40п

Колчан стрел

Слот тела

Цена: 5п



4.2 Броня

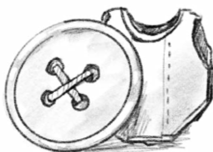
Уменьшает урон от атак врагов по вашей мыши.

Легкая броня

Защищает от 1 урона

Вторая лапа и один слот тела

Цена: 150п

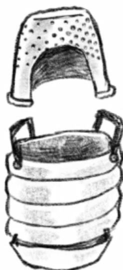


Тяжелая броня

Защищает от 1 урона

Два слота тела

Цена: 500п



4.2 Необходимые предметы

Факела и фонари

Дают свет

У Источников света отмечают расход каждые 6 ходов

Фонари заправляют маслом.





Электрические фонари перезаряжают батарейками, но у них 6 точек расхода, а не 3.



Пайки

Еда в дорогу

Потребление еды и часы отдыха восстановят всё здоровье.

Если ваша мышь не ест день, она получает состояние «Голод».



Кошель пипсов

Содержит 250 пипсов



Каждые 250 пипсов требуют слот инвентаря,кроме первых 250, они будут в карманах.

Мыши в поселениях в основном ведут бартер или дают в долг, а пипсы можно хранить в банке.

5. Как играть

ГМ описывает ситуацию. Вы описываете, что ваша мышь делает. ГМ опишет результат. Беседа идет, пока не вмешаются механики.

5.1 Отыгрыш роли

Вы контролируете свою мышь и действуете в её роли. Вы можете говорить от первого, второго и третьего лица или переключаться между ними. Глупый голос делать не нужно, но и хуже от этого не будет.

5.2 Лучшая практика

Если вы не знаете, что делать, играя в «**Маусриттер**», воспользуйтесь данными ориентирами.

- **Задавайте вопросы**. Делайте отметки. Рисуйте карту.
- **Работайте вместе**. Разрабатывайте схемы. Набирайте союзников.
- **Кости опасны**. Умные планы не требуют бросков.
- **Играйте на победу**. Наслаждайтесь поражением.
- **Играйте грязно**. бегите. Умирайте. Набросайте новую мышь

5.3 Спасброски

Когда вы описываете, как ваша мышь делает что-то опасное, где неудача чревата последствиями, ГМ попросит вас сделать спасбросок против Силы, Ловкости или Воли.

Для спасброска, бросьте d20. Если результат **меньше или равен** соответствующему атрибуту, ваша мышь преуспевает и не несет никаких последствий. Если результат превышает атрибут, ваша мышь терпит неудачу и получает последствия, описанные ГМ'ом.

Противоположные спасброски

Если ваша мышь и другой персонаж соревнуются, вы оба делаете спасброски. Побеждает тот, кто сделает наименьший успешный бросок.

Преимущество и помеха

Если вы бросаете спасбросок и особенно хорошо подготовлены или экипированы, ГМ может разрешить вам бросок с преимуществом. Бросьте 2d20 и возьмите наименьший результат.
ГМ может попросить вас сделать бросок с помехой, если вы находитесь в плохом положении. Бросьте 2d20 и возьмите наибольший результат.

5.4 Сражения

Бой - опасное занятие для мышей, даже для смелых авантюристов. Но иногда его нельзя избежать.
Если вы атакуете ничего не подозревающих противников, первой атакует ваша мышь и все союзники, знающие о плане. В противном случае сделайте спасбросок на ловкость, чтобы действовать раньше противников.

В свой ход в раунде боя мышь может переместиться на расстояние до 12 дюймов и выполнить действие. Действия могут быть любыми: переговоры, атака, бегство или проворачивание гамбита.

Удары

Удары всегда попадают. Бросьте кубик своего оружия и нанесите противнику урон по результату, за вычетом его брони.

Когда атака **ослаблена**, например, при стрельбе в укрытие или при борьбе после захвата, бросьте d4 на урон, независимо от оружия. Если атака усилена рискованным гамбитом или уязвимым противником, бросьте d12.

Защита от ударов и Урон

Урон наносится сначала по **Защите от Ударов** существа (ЗоУ). Она отражает способность существа избегать или нивелировать реальные повреждения.

Как только ЗоУ истощится, урон будет наноситься на Силе.

После принятия урона на силу, существо должно сделать спасбросок на Силу. В случае успеха, они еще способны сражаться. В случае неудачи, они получают критический урон.

Существо, получившее **критический урон**, получает состояние «Рана», и становятся **недееспособными**, пока за ними не присмотрит союзник и не получат короткий отдых.

Недееспособное существо, о котором не заботились 6 **ходов исследования**, умирает.

Потеря очков способностей и смерть

Существо, **сила** которого уменьшилась до нуля, **умирает**. Если **ловкость** уменьшается до нуля, они **не могут двигаться**. Если **воля** падет до нуля, они нисходят до **безумия**.

Когда ваша мышь **умирает**, набросайте новую. ГМ должен найти способ ввести их как можно быстрее. Быстро вернуться в игру – лучше реализма.

6.1 Отдых и лечение

Ваша мышь может отдохнуть и восстановиться тремя способами.

- **Короткий отдых:** длится один ход. Глоток воды и несколько минут отдыха восполняют **1d6 + I ЗоУ**.
- **Долгий отдых:** занимает один час. Еда и немного сна восстанавливают всю ЗоУ. Если ЗоУ уже полная, восстановится **1d6** к **показателю способности**.
- **Полный отдых:** требует неделю отдыха в безопасности.
- Он полностью восстанавливает показатели способности вашей мыши и удаляет самые долгие состояния. Неделя пропитания в мышиных поселениях обычно стоит 20п.



6.2 Время

Для удобства и простоты отсчета игровое время разделено на три временные шкалы с расширяющейся продолжительностью.

- **Раунд:** время, используемое во время **боя**. Каждый раунд длится менее минуты.
- **Ход:** шкала времени, используемая при **исследовании подземелья**. Каждый ход длится около десяти минут. Этого достаточно, чтобы исследовать одну комнату и выполнить действие или два. Бой почти всегда будет длиться один ход.
- **Часы:** шкала времени, используемая при путешествии по дикой природе. Каждый час – это 36 ходов, где-то 6 часов. В сутках четыре часа. За час обычно можно пройти один гекс.

6.3 Путешествие по суше

Банда ваших мышей может пройти милю (0,6 км) за час. Сложная местность (ручьи, людские дороги, большие камни, холмы и т.д.) требует двух часов на каждую пройденную милю.

Добыча пищи

В дикой природе ваша мышь может провести час в поисках пищи. В этом случае они найдут паёк на d3 использования.

6.4 Развитие

Ваша мышь зарабатывает очки опыта (XP), принося **сокровища** и полезные товары из **опасных мест** в безопасное **мышиное поселение**.

За каждый пип сокровищ, доставленных в безопасное место (делится поровну между участниками), ваша мышь зарабатывает 1 опыта.

Ваша мышь может заработать **дополнительные очки опыта**, **бескорыстно тратя** свои пипсы на улучшения для всего сообщества. За каждые 10 пипсов, потраченных таким образом, ваша мышь зарабатывает 1 опыта.

Уровень

Мышь начинает на первом уровне.

В таблице суммарный опыт, необходимый для перехода на каждый уровень.

Уро-вень	Кость здоровья	Выде-ржка	Очки опыта
1	1d6	0	0
2	2d6	1	1000
3	3d6	2	3000
4	4d6	2	6000
5+	4d6	3	+5000

Когда ваша мышь заработает достаточно опыта для перехода на каждый уровень, используйте следующую процедуру.

- Бросок на увеличение атрибута: для силы, ловкости и воли бросьте d20. Если результат превышает текущее значение атрибута, увеличьте его на единицу.
- Бросок кости здоровья: бросьте кубики, указанные в списке «кости здоровья» нового уровня. Если значение превышает текущий ЗоУ мыши, замените его на брошенное значение. В противном случае увеличьте ЗоУ мыши на 1.

Выдержка

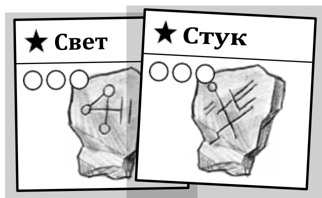
Начиная со второго уровня у вашей мыши появляется выдержка. Она позволяет вашей мыши игнорировать состояния.

За каждое имеющееся очко выдержки, вы можете расположить одно состояние вне вашего инвентаря.

7. Магия

7.1 Заклинания

Заклинания - это живые духи, пойманные в ловушку рун, вырезанных на обсидиановых табличках. Заклинания обычно находят в глубоких и опасных местах. Создание заклинаний - искусство, утраченное для всех, кроме самых сведущих волшебников, а они тщательно охраняют свои секреты.



Продажа заклинаний

Если заклинание не нужно, его можно продать за 1d6 x 100п в поселении. Стоимость разряженного заклинания уменьшается вдвое.

7.2 Наложение заклинания

Чтобы наложить заклинание, нужно чтобы ваша мышь держала в лапе табличку и читала её вслух.

Когда ваша мышь накладывает заклинание, выберите его **силу**, учитывая оставшиеся точки использования.

Бросьте d6 столько раз, сколько равна **сила** вашего заклинания. При каждом результате от **4 до 6**, отметьте один расход заклинания.

Заклинание имеет **эффект**, зависящий от **количества** использованных костей и **суммы** брошенных костей.

7.3 Перезарядка заклинания

Когда точки использования заклинания заполняются, оно **истощается** и не может быть применено. У каждого заклинания есть **условие перезарядки**. При выполнении этого условия дух возвращается к заклинанию и **очищает все** точки использования.

7.4 Провал заклинания

Если при накладывании заклинания выпадает **одна или больше шестерок**, пользователь получает **d6** урон по Воле за каждую выпавшую **6**. Потом делается спасбросок на волю. При неудаче вы получаете состояние «**безумие»**.



8. Список заклинаний

Пройдитесь по списку и выберите одно из заклинаний в качестве лута или соберите свое собственное.

Dice - это количество брошенных кубиков. SUM - сумма выпавших значений

2d8	Заклинание	Эффект	Перезарядка
2	**Огненный шар**	Выпускает огненный шар на расстояние 24 дюйма. Наносит [SUM] +[DICE] всем существам в радиусе 6 дюймов.	Гореть в сердце бушующего огня три дня и три ночи.
3	**Лечение**	Лечит [SUM] урона по силе и снимает с существа состояние «Рана».	Порезать себя на d6 урона от Силы, окропить кровью.
4	**Магический снаряд**	Наносит [SUM] + [DICE] урона существу в пределах видимости.	Сбросить с высоты не менее 30 футов. Коснитесь заклинания в течение одного хода.
5	**Страх**	Вешает состояние Испуг на [DICE]существ	Получить состояния "Испуг" от враждебного существа во время применения заклинания.
6	**Тьма**	Создает [SUM] x 2 дюйма диаметра сферу чистой тьмы на [DICE] ходов.	Оставить неприкрытым в темном месте на 3 дня.
7	**Восстановление**	Снимает состояние «Испуг» или «Перегруз» с [DICE] + 1 существа	Закопать в тихом поле или на берегу реки на три дня.
8	**Ясность**	Делает смысл ваших слов понятным для [DICE] существ других видов на [DICE] ходов.	Бесплатно отдать существу другого вида.
9	**Призрачный жук**	Создает иллюзорного жука, который имеет 6 слотов инвентаря на [DICE] x 6 ходов.	Закопать на кладбище жуков на три ночи.
10	**Свет**	Заставляет [DICE] существ сделать спасбросок на Волю или будут оглушены. Как альтернатива, создает яркий, как факел, свет на [SUM] ходов.	Поймать первые лучи восхода и последние лучи заката в течение трех дней.
11	**Кольцо силы**	Создает [DICE] x 6 дюймов кольцо силы. Невидимое и недвижимое. Держится [DICE] ходов.	Построить железное кольцо того же размера, что и последнее заклинание. Пропустите через него заклинание. Растворить кольцо.
12	**Стук**	Открывает дверь или сундуки, как если бы спасброск был сделан с Силой 10 + [DICE x 4].	Положить в закрытый ящик, в закрытом ящике, в закрытом ящике. Оставить на три дня.
13	**Жир**	Покрывает [DICE] x 6 дюймов площадь скользким, горючим жиром. Существа в этой зоне должны сделать спасбросок на Ловкость или будут подвержены падению.	Растереть полностью животным жиром. Оставить до разложения.
14	**Рост**	Увеличивает существо на [DICE] + 1 раз от их изначального размера на 1 ход.	Оставить на самых верхних ветках высокого дерева на три дня.
15	**Невидимость**	Делает существо невидимым на [DICE] ходов. Каждое движение уменьшает длительность на 1 ход.	В течение дня ни разу не открывать глаза, удерживая заклинание.
16	**Кошачья мята**	Превращает предмет в непреодолимую приманку для кошек.Держится [DICE] ходов.	Сделать кошке действительно желаемый ею подарок.

9. Сбор помощи

Пара лишних лап может дать вам преимущество, необходимое для выживания. В мышиных королевствах вы встретите других мышей, готовых вместе с вами и вашей компанией исследовать огромный, неизвестный мир.

9.1 Наемники

В мышином поселении можно потратить день на расспросы мышей, ищущих работу. Размер поселения определяет, какие типы наемников доступны.

Сделайте спасбросок на Волю или заплатите 20п. В случае успеха, номер броска укажет на тот тип помощи, в котором вы заинтересованы.

У обычного наемника будет: **1d6 ЗоУ** и **2d6 Силы, Ловкости и Воли**. У наемников 6 слотов инвентаря — 2 слота лап и 4 слота багажа.

Наемник	Номер	Плата в день
Факелоносец	d6	1п
Разнорабочий	d6	2п
Тоннелекопатель	d4	5п
Оружейник/Кузнец	d2	8п
Местный проводник	d4	10п
Оруженосец	d6	10п
Ученый	d2	20п
Рыцарь	d3	25п
Переводчик	d2	30п

Мораль наемников

Если наемник или отряд попадает в **стрессовую ситуацию**, его оставляют без платы или еды, просят сделать что-то намного **опаснее** того, на что он согласился, то он должен сделать **спасбросок на Волю** или сбежать.

Особенно хорошо оплачиваемые или преданные наемники могут сделать этот бросок с выгодой.

Наемник

Статус

Положение

	Max	Сейчас
Сила		
Лов		
Воля		
ЗоУ		

Глав. лапа | 1 | 2

Вторая лапа | 3 | 4

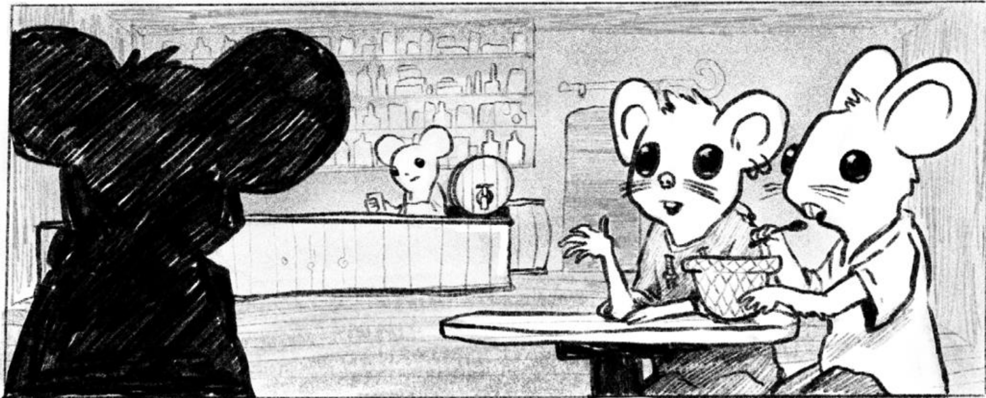
Развитие наемников

Наемники и боевые отряды могут улучшаться так же, как и мыши ваших игроков.

- Наемники, получающие долю сокровищ, получают 1 Очко опыта за каждый пункт, который они получают сверх своей дневной платы.
- Боевые отряды, которые получают долю сокровищ, получают 1 Очко опыта за 10 пипсов, которые они получают сверх своего недельного жалования.

Наемники и отряды продвигаются по службе с той же скоростью, что и мыши игрока, поэтому, получив 1000 опыта, они переходят на второй уровень.

Неполучение доли сокровищ может вызвать недовольство наемников.



10.1 Боевые отряды

Мышь очень мала, и со многими зверьми нельзя справиться в одиночку. Когда мыши работают вместе, они могут сформировать отряд и действовать в масштабах, способных противостоять другим отрядам или крупным зверям, таким как кошка или кабан.

Формирование отряда

Отряд формируется из 20 или более боевых мышей, плюс один сопровождающий (носильщик, повар, оружейник) на каждого бойца.

Ваша мышь может сформировать отряд под своим командованием. В городе или поселке потратьте неделю на вербовку. Сделайте спасбросок на Волю или заплатите 1000 пипсов.

Отряды начинают с: **1d6 ЗоУ, 10 Силы, Ловкости и Воли, d6 Урона** (дубины или топоры)

Боевые отряды требуют 1000 пипсов в неделю на содержание и плату. Невыплата может привести к мятежу.

Сражения

Сражения между отрядами и существами масштаба отряда происходят так же, как и между мелкими особями. Атаки наносят урон по ЗоУ, затем по Силе.

Атаки отряда против существ, не относящихся к отряду по масштабу, усиливаются. Любой урон, полученный от существ, не входящих в масштаб отряда, игнорируется, если только он не является особенно разрушительным или крупномасштабным.

Потери

Когда отряд получает **критический урон**, он выходит из строя и не может действовать, пока его не сплотят. При Силе 0 отряд **уничтожается**. При **половине Силы** отряд должен сделать **спасбросок на Волю** или будет уничтожен.

Боевые отряды восстанавливают ЗоУ и урон от способностей, как и отдельные люди, через короткий, длинный и полный отдых.

Экипировка

Экипировка улучшает способности отряда так же, как и у отдельных людей. Просто умножьте стоимость покупки на 20.

10.2 Постройки

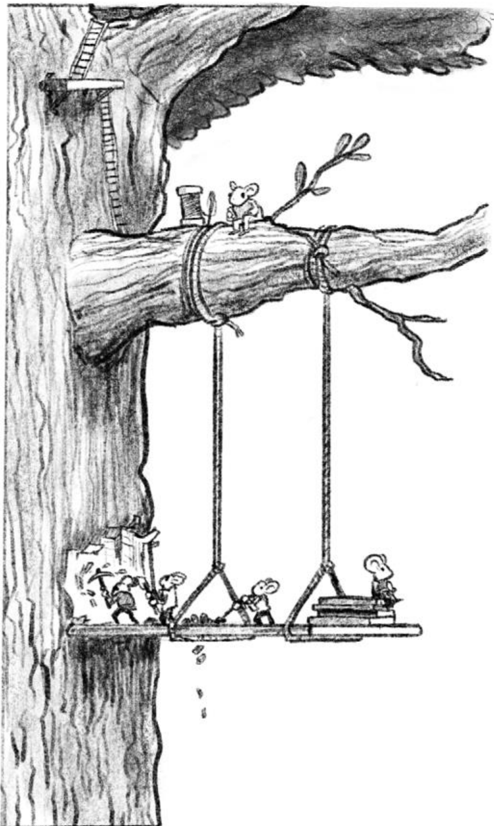
Право на строительство на земле нельзя купить. Его можно только подарить или взять и отстоять.

Команда из трех копателей туннелей может выкопать один 6-дюймовый куб земли в день. Для других материалов требуется в два раза больше времени.

Комнаты могут быть любого размера - ниже приведены затраты на материалы и оборудование для строительства 6-дюймового куба. Рабочие и землекопы должны оплачиваться отдельно.

Комната	Цена
Туннель, каждые 6 дюймов	10п
Простая комната, каждые 6 кубов	100п
Обычная комната, каждые 6 кубов	500п
Большая комната, каждые 6 кубов	2000п

Все постройки требуют **содержания** в размере 1% от общей стоимости в месяц.



11. Для ГМ’ов игры

11.1 Лучшая практика

Ниже приведены рекомендации для ГМ’а игры "**Маусриттер**".

Сделайте мир огромным

Мыши маленькие. Будьте начеку и ищите возможности напомнить игрокам о том, что они играют маленькими персонажами.

Позвольте игрокам найти **свое собственное приключение**. Не загоняйте их на определенный путь.

Представляйте мир честно

Как ГМ, вы - **глаза, уши и нос** игроков. Убедитесь, что у них есть вся необходимая информация.

Сделайте мир **последовательным**, понятным. Не уклоняйтесь от магии и странностей, но сохраняйте за ними логику, которую можно расшифровать.

Будьте **беспристрастным арбитром** в правилах игры и мира. Пусть кости падают так, как им вздумается. Доводите цели и действия антагонистов до логического завершения.

Сообщайте об опасности

Предупреждайте игроков об опасностях, с которыми они сталкиваются. Делайте очевидными ловушки, смертельные головоломки. Предупреждайте об опасных зверях, которые охотятся на мышей.

Не сдерживайте удары

Опасность может быть значимой только в том случае, если значим исход неудачи. Когда игроки сталкиваются с опасными врагами или попадают в смертельную ловушку, не уклоняйтесь от последствий.

Вознаграждайте за храбрость

Когда игроки проявляют смекалку и отвагу и следуют верным путям, **награждайте** их соответственно. Не скупитесь, когда игроки сталкиваются с большими опасностями и добиваются успеха.

11.2 Просите спасброски

Спасброски следует запрашивать только в результате **действия или выбора** игрока. Мыши могут делать все, что кажется разумным и безопасным, но когда они делают что-то опасное, попросите сделать спасбросок, чтобы избежать возможных **последствий**.

- **Бросок на Силу**: позволяет избежать вреда с помощью физической силы и выносливости
- **Бросок на Ловкость**: позволяет избежать вреда благодаря быстрой реакции, скорости и проворству
- **Бросок на Волю**: позволяет избежать вреда благодаря силе воли и силе личности

Последствия провала

Последствия неудачного спасброска должны сообщаться и быть очевидны. Помните, что спасброски должны происходить только тогда, когда игрок хочет избежать негативного исхода.

Некоторые варианты последствий могут быть следующими:

- **Урон**: от d4 до d20. d4 - незначительный, d6 - опасный. d8 - достаточно, чтобы серьезно ранить персонажа первого уровня. d20 - смертельный.
- **Состояние**: Истощение или Испуг - хорошие варианты.
- **Потеря времени**: Каждое действие занимает один ход. Потерянное время может сжечь факелы и привести к броску случайной встречи.
- **Потеря случайного предмета**: Бросьте d6 для слота инвентаря.

Расход предмета: Отметьте 1-3 точки использования.

11.3 Броски удачи

Броски удачи предназначены для событий, непредсказуемый исход которых не входит в компетенцию спасбросков Силы, Ловкости или Воли. Назначьте шанс X из 6 на наступление результата (низкий - маловероятный, высокий - вероятный), затем бросьте d6. Если результат равен или меньше шанса, то событие происходит.

11.4 Правила

Правила «Маусриттер» не охватывают все ситуации, с которыми вы и игроки столкнетесь, а некоторые части были намеренно оставлены неясными.

В такой ситуации, адаптируйте один из существующих инструментов для этой цели или создайте новый. Запишите правила, чтобы использовать их в будущем.

12. Галопом по миру

12.1 Исследование

Исследуя подземелье или место приключения, партия мышей может выполнить одно основное действие за ход. Основные действия – это такие действия, как перемещение в новую комнату, исследование ловушки или участие в бою.

12.2 Путешествие по суше

Разделите территорию, по которой путешествуют мыши, на гексы длиной в 1 милю (0,6 км). Группа мышей может пройти гекс за один час. Гексы со сложной местностью (ручьи, человеческие дороги, большие камни, холмы и т.д.) пересекаются за два часа.

Отдых

Если мыши не отдыхают хотя бы один час в день, дайте им состояние "Истощение".

Погода

Каждый день бросайте 2d6 на погоду.

Погода, которая **выделена**, - это плохие условия для путешествия. За каждый час, проведенный в путешествии в таких условиях, мышь должна сделать спасбросок на **Силу** или получить состояние «Истощение».

2d6	Весна	Лето	Осень	Зима
2	**Ливень**	**Гроза**	**Ветренно**	**Снеж. буря**
3-5	Морось	**Оч. жарко**	**Сил. дождь**	**Мокр. снег**
6-8	Пасмурно	Ясно, жарко	Прохлада	**Дикий холод**
9-11	Ясно и солнечно	Приятное солнце	Мелкий дождь	Пасмурно
12	Ясно и тепло	Прекрас-но, тепло	Ясно и свежо	Ясно и свежо

12.3 Встречи

Когда мыши исследуют **подземелье** или место приключений, делайте броски встречи **каждые три хода**.

Когда они исследуют **дикую местность**, делайте бросок встречи в начале **утреннего и вечернего** часа. Если встреча произошла, бросьте d12, чтобы узнать, в какой час она произошла.

Чтобы получить случайную встречу, **бросьте d6**. Если выпадет 1, **встреча** произойдет. Если выпадет 2, будет **знамение** (признаки или намеки на встречу).

Реакции

Когда мыши встречают существо, чья реакция на группу не очевидна, вы можете сделать бросок по следующей таблице для определения его поведения.

2d6	Реакция
2	**Враг**
3-5	**Недруг**
6-8	**Есть сомнения**
9-11	**Говорливый**
12	**Полезный**

Мораль

Когда антагонист находится в битве с мышами и достигает одного из следующих условий, оно должен сделать спасбросок Воли. В случае неудачи существо должно бежать или сдаться.

- Оно явно уступает в начале боя
- Оно получает критический урон в первый раз
- Оно видит, как союзник бежал или пал

12.4 Таблицы встреч

Для каждой крупной области подготовьте таблицу из 1d6, которые выражают тему этой области.

- Ячейки 1-3 должны быть вариациями одной обычной встречи.
- Ячейки 4-5 должны быть вариациями необычной встречи, чем-то слегка необычным.
- Ячейка 6 для странной и опасной встречи.

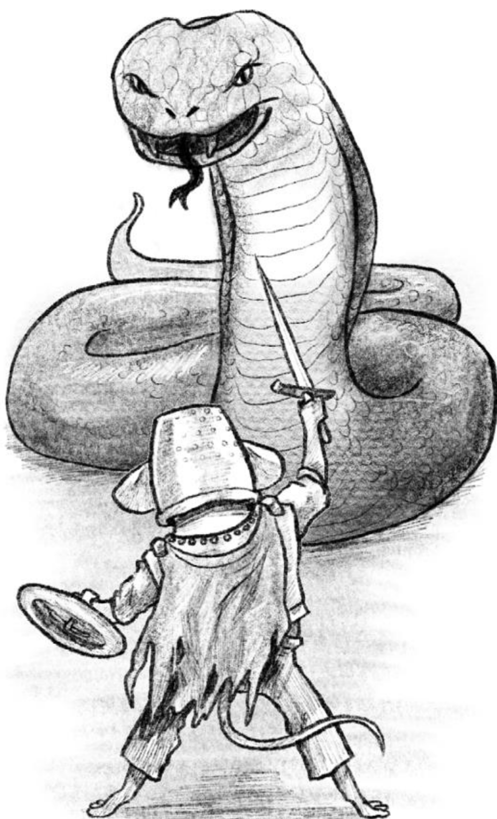
13. Существа

13.1 Язык

По общему правилу, чем более тесно связаны два существа, тем больше вероятность того, что они смогут понимать друг друга.

Для принятия решения используйте таксономию существ. Магические или высокоинтеллектуальные существа могут нарушить эти правила.

- Один и тот же **вид** (мышь): Могут легко общаться.
- То же **семейство** (грызун): Могут говорить и общаться, с некоторыми трудностями и различиями в обычаях.
- Один и тот же **класс** (млекопитающее): Сделайте спасбросок на Волю, чтобы узнать, возможно ли общение.
- Иначе: Невозможно общаться напрямую.



13.2 Список существ

Используйте этих существ в своей кампании и в качестве примеров для создания новых антагонистов для игроков.

Если у существа указан критический урон в блоке характеристик, вместо стандартного эффекта критического урона происходит этот эффект.

> **Пример:** Паук атакует Бурдока (мышь) и наносит 4 урона. У Бурдока 2 ЗоУ, поэтому 2 урона уходит в его ловкость. Бурдоку вынужден сделать спасбросок на ловкость, но неудачно, и паук быстро заворачивает его в паутину и прячется. Остается надеяться, что его друзья подоспеют скоро

Кот

> **Масштаб отряда**
> 15 ЗоУ, Сила 15, Лов 15, Воля 10, Защита 1
> Атака: d6 удар, d8 укус.

***Хочет**, чтобы ему прислуживали. Если мыши поклянутся в верности и дадут взятки, им могут позволить жить*

Кошачьи лорды

1. **Бальтазар** — Любит лучшие деликатесы
2. **Мельхиор** — Любит золото, драгоценности и богатства
3. **Соломон** — Играет в жестокие игры с заключенными
4. **Хаммурапи** — Правит с суровой, непреклонной логикой
5. **Нефертити** — Любит искусство, поэзию и красивые вещи
6. **Зенобия** — Формирует армию завоевателей, хочет править

Фея

> 6 ЗоУ, Сила 10, Лов 15, Воля 15
> Атака: d8 серебряная рапира
> Знает одно заклинание

Хочет продвигать странную программу Королевы Фей

Программа фей

1. **Красть** мышат и растить их, как своих
2. **Дарить подарки**, которые вызывают жестокую зависть
3. **Играть музыку**, которая околдовывает мышей им на службу
4. **Использовать очарование** и появиться перед мышью в беде
5. **Портить** еду в зимних хранилищах
6. **Обманом** лишать поселения правового статуса

Призрак

9 ЗоУ, Сила 5, Лов 10, Воля 10
Атака: сила призрака, d8 леденящее прикосновение урон по Воле)
Критический урон: Овладевает существом
Вредит только серебряное или магическое оружие

Хочет *освободиться от боли, которая привязывает их к смертному царству*

Призрачные силы

1. **Мерцание** — Создает 1d3 иллюзии себя
2. **Полтергейст**— Бросает существо/объект d6 x 6 дюймов
3. **Захват**— Помещает существо в царство духов на один раунд
4. **Рок** — Наделяет существо состоянием «Испуг»
5. **Гниение** — Уничтожает все пайки существа
6. **Бесплотность** — Влетает в стену/пол, появляясь в другом месте

Мышь

3 Зоу, Сила 10, Лов 10, Воля 10
Атака: d6 меч или d6 лук

Хочет *чувства безопасности*

Соперничающие мыши-авантюристы

1. **Чертополох** — Опальный рыцарь, еще надменный
2. **Беладонна** — Необычный волшебник, ищет заклинания
3. **Лопух** — хочет наворовать достаточно, чтобы выкупить обратно их ферму
4. **Мандрагора** — Мошенник. Выглядит не угрожающим
5. **Календула**— Любит огонь. Боится его отсутствия
6. **Лейф** — Крупная мышь, изгнанная из далекой страны

Сова

15 ЗоУ, Сила 12, Лов 15, Воля 15, Защита1
Атаки: d10 Укус
Летает на 3х скорости. Знает два заклинания

Хочет *собирать редкие знания и заклинания*

Совиные колдуны

1. **Веселеил** — Строит механических слуг
2. **Моргана** — в союзе с королевством фей
3. **Просперо** — Создает химер-слуг
4. **Малый ястреб** — Может превратиться в другую птицу
5. **Кроули** — помещает призраков в заклинания
6. **Лечуза** — Человеческая ведьма, заточенная в облик совы

Крыса

3 ЗоУ Сила 12, Лов 8, Воля 8
Атаки: d6 секач

Хочет *наживу, которую можно отобрать у врагов*

Банды крыс

1. **Дедрац** — Создает сложные ловушки из мусора
2. **Водные крысы** — эксперт по речному судоходству
3. **Лабораторные крысы** — Причудливая внешность, врожденные магические способности.
4. **Рыцари мусора** — 1 защита, нагрудники и шлемы из олова
5. **Элегантные крысы** — шляпы, помятые костюмы и складные ножи
6. **Короли** — хвосты сцеплены в гордиев узел

Змея

12 ЗоУ, Сила 10, Лов 10, Воля 10, Защита 2
Атаки: d8 укус
Критический урон: проглотить, 1d4 от Силы урон каждый раунд пока не спасут или не сбежит

Хочет *спать, чтобы не беспокоили*

Странные мыши

1. **Дерево** — Оживленная, вырезанная из дерева палка
2. **Тень** — Всегда уползает из поля зрения
3. **Кость** — Скелет змеи, поднятый из мертвых
4. **Угорь** — Живет под водой. Выращивает украденные змеиные яйца
5. **Свиток** — рождается с заклинанием, выгравированным на чешуйках.
6. **Дрейк** — Имеет крылья, выдыхает небольшие сгустки огня.

Паук

6 ЗоУ, Сила 8, Лов 15, Воля 10, Защита 1
Атаки: d6 Ядовитый укус (Урон по Лов)
Критический урон: уносит, завернув в паутину

Хочет *кормить детей*

Виды пауков

1. **Вдова** — Ярко-красные отметины, укус с уроном d10
2. **Волчий** — Мохнатый, охотится в стаях из d6 пауков.
3. **Длинноногий** — В основном мирный, может идти по воде
4. **Архитектор** — Плетет запутанные туннели паутины
5. **Мерцающий** — Может телепортироваться на 1d6 x 10 дюймов (действие)
6. **Призрак** — Можно навредить только серебряным или магическим оружием

15. Набор инструментов для Гексов

Заполнение гексов

Начните с карты 5x5, **один гекс – одна миля**. Поместите дружественное **поселение** в центре.

Заполните оставшиеся гексы. Это можно сделать через броски на таблице **содержания гексов** или вдохновляясь ею. Каждому гексу следует иметь достопримечательность и детализацию. Напишите одну строчку описания каждому гексу.

Создайте места приключений

Выберите две достопримечательности и детализируйте их как **места приключений**.

Заселите эти два места приключений двумя разными фракциями, которые преследуют противоположные цели.

Во время первой сессии запустите мышей у входа в одно из мест приключений.

Заложите слухи

Пока игроки изучают места приключений, дайте им подсказки о других локациях.

Сделайте d6 таблицу слухов о событиях и локациях и используйте её, когда игроки в дружественном поселении.

- 1-3 записей правдивы
- 4-5 записей частично правдивы
- 6 записей ложны

Пример сетки Гексов

Графство Эк

Дубовая Роща, город с 350 мышами. Построен между тремя старыми дубами, соединенными мостами. Жители носят хорошо расшитую одежду и имеют насест голубиных всадников

Три муравьиных королевства, постоянно воюющих между собой. Хорошо платят наемникам и убийцам.

Деревянный сарай, используемый в качестве укрытия бандой «**Мертвая крыса**». Они похитили мышей из **Пеньков**. Планируют доставить мышей в качестве подношения Бальтазару (Кошачий лорд), который хочет получить мышей в качестве личных сыроваров.

Хижина мышиного отшельника, расположенная глубоко в лесу. Построена в центре кольца фей.

Место для рыбалки, часто используется людьми

Дом макового зерна, Мышиный дом у дороги. У контрабандистов речных крыс есть тайное убежище в подвале.

Пещера Горменгаста, древнего, коварного волка.

Пеньки, деревушка с 50 мышами. Известна своим превосходным сыром, который охраняет большая змея. Все мыши были похищены бандой крыс «Мертвая крыса». **Игроки начинают здесь**

Бук-призрак, молочно-белый бук, призрачные полупрозрачные листья.

Башня Магнолии, башня волшебницы-мыши. Она почти закончила создание мощного заклинания, но для его завершения ей нужен кошачий коготь.

Черный камень, заброшенное поселение. Бывшие мышиные обитатели мутировали в гибриды насекомых, охраняющих редкие алхимические грибы. Черный монолит, изменивший мышей, все еще здесь.

16. Содержание гексов

Для каждого гекса на карте придумайте, набросайте или выберите:

- Тип гекса
- Достопримечательность (зависит от типа гекса)
- Детализацию для этой достопримечательности

Напишите одну строчку описания каждому гексу.

Тип гекса

d6	Тип
1-2	Сельская местность
3-4	Лес
5	Река
6	Человеческий город

Достопримечательность

d20	Сельская местность	Лес	Река	Человеческий город
1	Муравейник	Заброшенная хижина	Шлюз	Брошенная машина
2	Бук, разделенный молнией	Ясная поляна	Сходящиеся притоки	Балкон квартиры
3	Молочно-белое дерево	Каскадные водопады	Плакучая ива	Изгородь из ежевики
4	Скелет коровы	Обрыв утеса	Размытый берег реки	Оживленная дорога
5	Цветочное поле	Холодный, свежий родник	Переход через упавшее дерево	Выход водосточной трубы
6	Поле пшеницы	Густой подлесок	Высокий водопад	Выброшенная мебель
7	Ряд живой изгороди	Лицо в древнем дубе	Огромный валун	Теплица
8	Полый пень	Лисья нора	Огромная бетонная плотина	Мышиные руины
9	Огромная плоская скала	Роща папоротников	Изолированный остров	Недавно построенный дом
10	Пруд с лилиями	Полый пень	Грязная отмель	Заросшая садовая грядка
11	Огромное упавшее дерево	Огромная сосна	Скалистый берег	Голубиное гнездо
12	Старый скалистый дуб	Людская тропа	Ряд мертвых деревьев	Куча мусора
13	Старый фермерский дом	Поляна, сделанная людьми	Заиленная плотина	Скалистое русло
14	Тихая грунтовая дорога	Извилистый ручей	Ступенчатые камни	Торговая тележка
15	Кроличья нора	Заросшие руины	Каменный мост	Застоялый пруд
16	Воробьиное гнездо	Каменное кольцо	Каменистое мелководье	Стальной мост
17	Стоячие сосны	Скалистый выступ	Затонувший мусор	Заполненная мусором корзина
18	Крутой холм	Затонувшая впадина	Затонувшая баржа	Тропинка, окаймленная деревьями
19	Каменная стена	Клубок корней	Скрученные корни	Подземная стоянка
20	Клубок корней инжира	Дерево, изъеденное термитами	Деревянный мост	Сарай

d20	Детализация достопримечательности		
1	Храм культа Древней летучей мыши (Что было призвано?)	11	Естественная особенность, не на своем месте (Как она образовалась?)
2	Убежище крыс-бандитов (Кому они молятся?)	12	Странная магическая аномалия (Почему она распространяется?)
3	Башня мыши-волшебника (Какое творение почти готово?)	13	Хижина отшельника (Почему они избегают общества?)
4	Совершенно безжизненный (Какая катастрофа произошла?)	14	Древние руины прошлой цивилизации (Кто их построил?)
5	Регулярно используется людьми (Что они здесь делают?)	15	Естественные пещеры (Что там живет?)
6	Дружелюбный мышиный дом у дороги (Что в подвале?)	16	Одинокое святилище (Кто его держит и кому они молятся?)
7	Шахтерская застава (Почему ее бросили?)	17	Переоборудованная человеческая конструкция (Как она используется?)
8	Кольцо фей (Какое здесь дело у фей?)	18	Замок благородной мыши (От чего он защищает?)
9	Кладбище жуков (Чего хотят призраки?)	19	Заброшенное поселение... (Какие знаки они оставили?)
10	Природная особенность, опасная (Как ее избежать?)	20	Поселение... (Проработайте детали)

17. Поселения мышей

Детализация поселений

d20	Обитатели	Примечательная черта	Событие
1	Выбривают на своем меху замысловатые узоры	Лабиринт защитных, полных ловушек туннелей	Бедствие, все уезжают отсюда
2	Заражены странными растениями	Благоустроенная, хорошо устроенная гостиница	Свадьба, улицы украшены цветами
3	Отказываются иметь дело с чужаками	Святилище, вырезанное из черного дерева	Подготовка к большому сезонному празднику
4	Любопытно узнать новости издалека	Медиативный грибной сад	Разразилось заболевание
5	Считают, что вычесывать шерсть - плохая примета.	Коровий череп, переделанный под дом гильдии	Сарай разграблен насекомыми
6	Носят одежду с тонкой вышивкой	Куча тесно стоящих лачуг	Рыночный день, фермеры съезжаются в город
7	Делают острый сыр, который созревает годами	Аккуратные ряды висячих деревянных домов	Мыши вцепились друг другу в глотки.
8	Закрывают лица длинными капюшонами	Декоративные ворота, охраняемые статуями	Формируется отряд для убийства чудовища
9	Обнищали из-за десятины кошачьего лорда	Тайный храм культа летучей мыши	Несколько детей пропали без вести
10	Церемониально обрезают хвосты	Насест голубиного наездника	Благородная мышь предъявляет беспочвенное требование
11	Отважные охотники на крупных зверей	Кладовая, заполненная консервами	Прибывает труппа странствующего театра
12	Все происходят от одного матриарха	Скрытый речной док	Похороны, улицы затянуты дымом
13	Пекут восхитительные ягодные пироги	Шерстяная фабрика, задрапированная яркой тканью	Мошенник проворачивает иррациональную схему
14	Сбежали из лаборатории, наивные представления о мире	Собранная людская машина, рабочая	Взбесился домашний жук, нападает на мышей
15	Проводят дни, бездельничая у ручья.	Деревянный мост соединяет поселение	Посланец фей с невыполнимой просьбой
16	Эксперты по исследованию пещер и туннелей	Нервирующе высокая, крутящаяся башня	Странное быстрорастущее растение неподалеку
17	Копают грандиозные туннели	Чудесный цветочный сад	Ценная реликвия была украдена
18	Разводят шелкопрядов и ткут изящную ткань	Мукомольная мельница с водяным колесом	Кошачий лорд требует большую десятину
19	Известны своей исключительной школой	Заросшая статуя древнего героя	Надвигающаяся смертельная человеческая угроза
20	В дружеских отношениях с хищником	Оживленный, хорошо оснащенный рынок	Башня волшебника прибывает на спине черепахи

Размер поселения

Большинство мышиных поселений - это не более горстки семей в дупле дуба или в стене старого фермерского дома.

Бросьте 2d6 и используйте наименьшее значение.

d6	Размер
1	Ферма/поместье (1-3 семьи)
2	Перекресток (3-5 семей)
3	Хутор (50-150 мышей)
4	Деревня (150-300 мышей)
5	Городок (300-1000 мышей)
6	Большой город (1000+ мышей)

Заготовки наименования поселения

Бросьте 2d12. Выберите начало и конец. Пробуйте, пока не получится что-то приемлемое.

П/П: даже не знаю, как это перевести. Сами что-то придумайте

	Начало A	Начало B	Конец A	Конец B
1.	Дубы	Болото	Хутор	Стоянка
2.	Ягоды	Сова	Виль	Холм
3.	Ива	Лиса	Мельница	Башня
4.	Пень	Желудь	Долина	Ферма
5.	Сосна	Медь	Роща	Мост
6.	Луна	Вор	Городок	Ворота
7.	Зеленый	Колби	Долина	Ручей
8.	Черный	Сток	Зерно	Пруд
9.	Камень	Роза	Ашэ	Гнездо
10.	Холм	Медь	Куст	Брод
11.	Фига	Друг	Шов	Могила
12.	Яблоко	Сундук	Блеск	Обжиг

18. Места приключений

История

d20	Конструкция
1	Древний храм культа летучей мыши
2	Давно заброшенная сторожевая башня
3	Загородное поместье благородной мыши
4	Скрытое зимнее хранилище
5	Место захоронения древних мышей
6	Нора, вырытая кроликами или лисами
7	Человеческий дом или другое здание
8	Канализационные или дренажные трубы
9	Клаустрафобные муравьиные туннели
10	Массивное дерево, срубленное мышами
11	Башня волшебника
12	Зерновая мельница поселения
13	Гнездо крысиного короля
14	Скелет огромного зверя
15	Академия ведьм
16	Торхаус в государство фей
17	Глубокая шахта
18	Убежище бандитов
19	Естественная пещера
20	Поселение мышей

d12	Уничтожение
1	Наводнение
2	Магический инцидент
3	Старость и порча
4	Уничтожено людьми
5	Заражение плесенью
6	Переход от одного государства к другому
7	Нападение большого зверя
8	Катастрофический шторм
9	Навязчивые духи
10	Таинственный уход обитателей
11	Внутренняя война
12	Болезнь



Завсегдатаи

d10	Обитатели…
1	Мыши, доведенные до бешенства или отчаяния
2	Мыши, магически измененные
3	Крысы-бандиты
4	Отряд Крысиного Короля
5	Изначальные жители, странно извращенные
6	Призрачные духи
7	Передовой отряд фей
8	Разъяренная змея
9	Нашествие насекомых
10	Кошачий лорд и его слуги

d8	…ищут / защищают
1	Безопасное место, где можно спрятаться или жить
2	Тайник с хорошей едой
3	Потерянную семью или друга
4	Древние, ценные предметы искусства
5	Последние объедки из обчищенных руин
6	Редкие алхимические грибы
7	Загадочное и мощное заклинание
8	Бескрайнюю массу пипсов

Секрет

d6	Секрет
1	Монолит, излучающий загадочную энергию
2	Сохраненный зверь-предшественник
3	Признаки человеческих экспериментов
4	Забытая могила древней королевы
5	Проход в вены земли
6	Портал в государство фей

19. Наброски приключений

Искра вдохновения для приключений. Бросьте один раз и прочитайте всю строчку или бросьте отдельно для каждой колонки и объедините.

d66	Создание	Проблема	Осложнение
11	Мышь-рыбак	Обвинили в преступлении	Наемник игрока несет ответственность
12	Непокорная семья	Ищет новый дом	Нужно пересечь реку
13	Волшебник	Преследутеся кем-то	Антагонист – их собственная тень
14	Погонщик жуков	Обнаружил странный артефакт	У них амнезия
15	Фермер	Испытал тревожное знамение	Антагонист неизвестен
16	Бургомистр	Хочет убить конкурента	Вовлечен дом мыши игрока
21	Фуражир	Хотят вернуть потерянные сокровища	Оно охраняется странными зверьми
22	Лавочник	Дом был разрушен	Антагонист - их ближайший друг
23	Странствующий торговец	Самое ценное имущество было украдено	Они – настоящий антагонист
24	Голубиный наездник	Был похищен	В похищении замешан друг мыши-игрока
25	Варщик эля	Был изгнан из поселения	Их подставили
26	Травник	В поисках редкого лекарства	Это очень срочно
31	Гонец	Сбились с пути	У них есть жизненно важная информация
32	Бродяга	Украли всю еду	У антагониста была веская причина
33	Подопытный	Находятся в бегах от людей	Их отслеживает чип
34	Добытчик олова	Подстерегли бандиты	Антагонист очень пьян
35	Пекарь	Съел ядовитую ягоду	Антагонист - член семьи
36	Межевой рыцарь	Член семьи пропал без вести	Они умирают
41	Сборщик налогов	Потеряли много пипсов	Они очень пьяны
42	Матриарх	Обвинили в убийстве	Антагонист - оборотень
43	Изыскатель	Вьючная черепаха застряла	Они намного богаче, чем кажутся
44	Босс гильдии туннельщиков	Был убит	В деле замешан соперник мыши-игрока
45	Благородная мышь	Их дом подвергается нападению	Антагонист хочет возмездия
46	Крыса-бандит	Хочет обокрасть соперника	Призрак обитает в этом месте
51	Королева пчел	Путешествие в новый дом	Их последователи не согласны
52	Офицер муравьиной армии	На них охотятся враги	Они тяжело ранены
53	Совиный колдун	Хотят вернуть редкое заклинание	Оно находится глубоко в пещере
54	Кошачий лорд	Хотят развлечься	Они поймали в ловушку мышей игрока
55	Утенок	Потеряли свою мать	Нужно добраться до острова
56	Гигантская многоножка	Хочет спать в теплом месте	Нужен предмет, который у мыши игрока
61	Посол лилипутов	Хотят добраться до королевы мышей	Они не понимают местных обычаев
62	Призрак в ловушке	Хотят найти свою настоящую любовь	Они не могут покинуть свое текущее местоположение
63	Посланник фей	Хотят похитить мышь	Их целью является мышь игрока
64	Рой мошек	Хотят украсть у мыши игрока	Антагонист необычайно искусен
65	Бабушка-паучиха	Потеряли древнее сокровище	Они съели это
66	Птенчик	Не может попасть домой	Нужно забраться на дерево

Имена мышек

1. Ада
2. Агата
3. Агнес
4. Алой
5. Эйприл
6. Азалия
7. Бэй
8. Беладонна
9. Блум
10. Бри
11. Бринн
12. Черри
13. Клэр
14. Крокус
15. Далия
16. Дэйзи
17. Эльза
18. Эмеральд
19. Эрин
20. Грейс
21. Гвендолин
22. Кари
23. Хезер
24. Генриетт
25. Холли
26. Гиацинт
27. Ирис
28. Юпина
29. Лавенд
30. Лили
31. Магнолия
32. Меригольд
33. Марва
34. Мирта
35. Одетта
36. Оливия
37. Джевел
38. Перл
39. Пеппер
40. Поппи
41. Розмари
42. Ру
43. Софрон
44. Сенди
45. Сассафрас
46. Шейл
47. Сьюзан
48. Колючка
49. Виолетта
50. Уиллоу
51. Ольха
52. Эмброз
53. Энис
54. Аннат
55. Август
56. Авенс
57. Базил
58. Берил
59. Берч
60. Больдо
61. Билл
62. Бурдок
63. Баттер
64. Кассия
65. Цикори
66. Клив
67. Колби
68. Дилл
69. Ушко
70. Эдмунд
71. Элмер
72. Эрнест
73. Фенхель
74. Фестус
75. Францис
76. Джил
77. Хавторн
78. Хит
79. Горацио
80. Джек
81. Джеспер
82. Конрад
83. Дельфина
84. Лорел
85. Лоренз
86. Мейс
87. Оливер
88. Орин
89. Рипичин
90. Рован
91. Саймон
92. Румекс
93. Стилтон
94. Артемизия
95. Уоррен
96. Акация
97. Акация
98. Уитакер
99. Вормвуд
100. Ахилеос

Фамилии

1. Маннит
2. Блэк
3. Хиппоф
4. Берли
5. Пышак
6. Катрайзер
7. Гроз
8. Сидкосул
9. Дар
10. Халва
11. Созида
12. Пипп
13. Самосев
14. Сноу
15. Саммерхоль
16. Торнэ
17. Туннеллеход
18. Белый
19. Уинтерхоль
20. Говорлив

Неигровые мыши

d6	Социальное положение	Плата за услуги
1	**Бедный**	1d6р
2	**Простой**	1d6 x 10р
3	**Простой**	1d6 x 10р
4	**Мещанин**	1d6 x 50р
5	Мышь гильдии	1d4 x 100р
6	**Благородная мышь**	1d4 x 1000р

d6	Знак рождения	Нрав
1	**Звезда**	Смелый / Безрассудный
2	**Колесо**	Усердный / Неизобретательный
3	**Желудь**	Любознательный / Упрямый
4	**Шторм**	Щедрый / Гневливый
5	**Луна**	Мудрый / Загадочный
6	**Мать**	Воспитанный / Беспокойный

d20	Вид	Причуда	Желание
1	Душевные глаза	Всегда ухожен	Свобода
2	Яркая, заплатанная одежда	Одержим погодой	Безопасность
3	Венок из маргариток	Очень много энегии	Сбежать
4	Грубая одежда	Путешествовал, много знает	Восторг
5	Большая ворсистая шляпа	Проклят волшебником	Власть
6	Карманы полны семян	Легко пугается	Смысл
7	Трость из гнутых веток	Стыдится прошлых преступлений	Здоровье
8	Носит ржавый булавочный меч	Очень действенный	Богатство
9	Длинный, дикий мех	Заметный пьяница	Защита
10	Очень, очень старый	Чрезвычайно вежливый	любовь
11	Забинтованный хвост	Безоговорочно честный	Защищать
12	Хвост завязан бантиком	Медленная, осторожная речь	Еда
13	Не хватает уха	Быстрая, неустойчивая речь	Дружба
14	Длинные усы	Тайный слуга кошки	Отдых
15	Мерцающие глаза	Воспитан крысами	Знание
16	Огромный, тяжелый черный плащ	Изгнанник из дома	Зверство
17	Старые боевые шрамы	Много домашних насекомых	Красота
18	Очень молодой	Ненавидит быть на улице	Месть
19	Сбритый мех	Местный герой	Служить
20	Заплетенный мех	Очень дергающиеся усы	Веселье

Краткая справка

Спасброски

Бросок **d20** равный или меньше вашей **Силы**, **Лов** или **Воли**

Противоположные спасброски: Оба делают спасбросок, побеждает **наименьшее успешное** значение.

Преимущество: Когда вы делаете спасбросок из сильной позиции, бросьте 2d20 и возьмите **наименьший** результат.

Помеха: Когда вы делаете спасбросок из ослабленного положения, бросьте 2d20 и возьмите **наибольший** результат.

Сражение

В свой ход **передвиньтесь** и совершите **действие**.

Удивление: Если враг **удивлен**, вы идете впереди него.
Если противник не удивлен, сделайте спасбросок на Лов, чтобы действовать раньше него.

Атаки: Сделайте бросок для **урона** вашего оружия и нанесите столько урона, минус броня.
Если атака **ослаблена**, нанесите **d4** урона. Если атака **усилена**, нанесите **d12** урона.

Урон: Урон сперва наносится по **ЗоУ**.
Когда ЗоУ исчерпано, урон наносится по **Силе**.
После урона по Силе, сделайте **спасбросок** на Силу. При неудаче, получите статус «Рана» и станете недееспособны.

Смерть: Если **Сила** уходит в **ноль** или вы **недееспособны** 6 ходов, вы умираете.

Расход: **После боя**, бросьте **d6** на каждое использованное оружие, аммуницию или броню. При 4-6, **отметьте расход.**

Отдых

Короткий: Требует ход. Восстанавливает **1d6+1 ЗоУ**.

Долгий: Требует час. Восстанавливает всё ЗоУ.
Если ЗоУ полное, восстанавливает **1d6 показателю способности**.

Полный: Требует **неделю**.
Полное восстановление ЗоУ и **очков способностей**.

Магия

Вложите 1-3 энергии (до количества неиспользованных точек)

Бросьте **d6** за каждую вложенную **энергию**. Отметьте использование для каждого кубика со значением 4-6.

Эффект заклинания происходит, используя **[SUM]** и **[DICE]**

Казусы: За каждые 6 бросков получайте d6 WIL урона. Сделайте спасбросок WIL, в случае неудачи получите состояние бешенства.

